

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Permasalahan yang saat ini sedang dihadapi diseluruh dunia khususnya di Indonesia yaitu adanya pandemi COVID-19. Pada bidang pendidikan hal tersebut sangat berdampak terutama pada sistem pembelajaran yang biasanya dilakukan secara luring sekarang berubah menjadi pembelajaran daring / jarak jauh. Sistem pembelajaran yang menuntut para pengajar untuk dapat menguasai media pembelajaran daring (*e-learning*) atau pembelajaran jarak jauh, dan mengharuskan siswa untuk mengikuti pembelajaran secara daring. Pembelajaran daring ini menjadi salah satu cara untuk mengatasi kesulitan dalam pembelajaran luring atau tatap muka mengingat adanya aturan jaga jarak dan resiko yang bisa terjadi. Sesuai dengan Surat Edaran Nomer 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Deseas (COVID-19). Interaksi guru dan siswa bisa dilakukan secara langsung maupun tidak langsung, seperti melakukan percakapan melalui aplikasi *WhatsApp*, *Telegram* dll. dengan menggunakan koneksi internet (langsung) maupun dengan berkirim email (tidak langsung) biasanya hal ini dilakukan untuk mengumpulkan tugas.

Pembelajaran daring menggunakan materi dan rentang waktu yang sesuai dengan kurikulum. Adapun dari segi tempat, pembelajaran daring memiliki keleluasaan waktu belajar, dapat belajar dimanapun dan kapanpun. Hal ini dikarenakan cukup sulit untuk dapat menerapkan protokol kesehatan di sekolah sehingga pembelajaran daring merupakan alternatif yang cukup baik saat pandemi seperti ini. Pembelajaran daring memberikan manfaat bagi guru maupun siswa (Singh & Worton, dalam Zhafira, 2020). Pembelajaran daring yang siswa lakukan biasanya berada di lingkungan rumah masing-masing. Maka dari itu peran orang tua dan keluarga di rumah sangat berpengaruh terhadap kesuksesan pembelajaran daring ini. Untuk mencapai hal tersebut, dibutuhkan fasilitas belajar yang cukup memadai seperti *smartphone*, ataupun laptop/PC, dan tak lupa kuota internet yang merupakan hal utama untuk bisa mengikuti pembelajaran daring. Pada

pembelajaran daring untuk mempermudah pembelajaran agar terkumpul dalam satu server digunakan lah aplikasi, salah satunya adalah *Google Classroom*. *Google Classroom* adalah *platform* digital sebagai media pembelajaran campuran yang dikembangkan oleh google untuk sekolah atau institusi pendidikan lainnya, penggunaan *platform* tersebut untuk menyederhanakan pembuatan, pendistribusian, dan penetapan tugas dengan tidak menggunakan kertas.

Seperti dituliskan pada situs web *Google* mengenai *Google Classroom*, layanan tersebut juga terhubung dengan layanan *Google for Education* lainnya. Sehingga membuat *Google Classroom* sangat direkomendasikan untuk digunakan sebagai media dalam pelaksanaan pembelajaran, karena dapat digunakan siswa untuk belajar diluar waktu pelajaran. Penggunaan Smartphone saat ini sudah banyak pada kalangan pelajar, sehingga penerapan *Tools Google Classroom* sangat mungkin menghasilkan pembelajaran yang efektif dan inovatif.

Mengutip dari situs <https://egsa.geo.ugm.ac.id> Pembelajaran daring memiliki sisi positif dan sisi negatif yang saling beriringan. Hal ini nantinya akan membawa konsekuensi seberapa efektifkah pembelajaran daring di masa pandemi COVID-19 ini. Arti kata efektif menurut KBBI adalah ada efeknya, akibatnya, pengaruh, dan atau membawa hasil atau berhasil guna. Oleh karena itu, tingkat keefektifannya bisa dikatakan relatif, tergantung dari masing-masing komponen yang menunjang atau turut serta dalam proses pembelajaran daring ini sehingga diharapkan pembelajaran ini membawa hasil yang terbaik meskipun dalam keterbatasan yang ada. Diperlukan pula model pembelajaran yang atraktif, aktif, dan dapat diterima oleh semua tipe peserta didik. Pemerintah juga mengusahakan yang terbaik untuk menunjang keberlangsungan pembelajaran di masa pandemi COVID-19 ini, seperti contohnya pemberian subsidi kuota bagi siswa, guru, mahasiswa, maupun dosen tiap bulannya. Dalam jangka panjang, pembelajaran daring dapat membatasi kegiatan lapangan atau praktikum yang mendukung mata pelajaran sehingga diperlukan inovasi pembelajaran campuran/*blended learning* saat kondisi sudah mulai membaik dan memungkinkan pelaksanaan protokol kesehatan di kampus maupun sekolah.

Keberhasilan media pembelajaran tidak hanya dilihat dari satu sisi teknis saja melainkan juga dari karakteristik masing-masing peserta didik. Nakayama M dan

Yamamoto H (dalam Afghani, 2020) menyatakan bahwa dari semua literatur dalam *e-learning* mengindikasikan bahwa tidak semua peserta didik akan sukses dalam pembelajaran daring. Hal ini dikarenakan faktor lingkungan belajar, karakteristik masing-masing peserta didik, terbatasnya fasilitas penunjang seperti *smartphone*, laptop/pc dan sinyal internet yang di beberapa daerah masih terbatas sehingga menghambat berlangsungnya proses pembelajaran.

Pembelajaran daring di tiap sekolah menerapkan bentuk dan teknis yang berbeda-beda. Untuk keluarannya, banyak juga peserta didik yang merasa masih kurang paham mengenai materi, lebih banyak tugas mandiri, dan kesulitan melakukan praktikum sebagai penunjang pembelajaran. Praktikum yang dilaksanakan secara daring terkadang kurang bisa dipraktekkan di rumah masing-masing karena keterbatasan fasilitas dan sampel percobaan. Pengajar pun lebih sulit untuk mengawasi peserta didik saat berlangsungnya pembelajaran daring karena terbatas pada media, sehingga mungkin saja ada peserta didik yang ketiduran saat pengajar menyampaikan materi atau hanya sekedar menghadiri kelas untuk absen tanpa menyimak pembelajaran. Sehingga pada akhirnya selain berpengaruh pada pemahaman peserta didik berpengaruh pula pada hasil belajarnya.

Susanto (2013) menyatakan bahwa hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada siswa, baik menyangkut kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hasil belajar dalam pendidikan merupakan suatu bukti keberhasilan seseorang dalam menempuh proses belajar mengajar yang jelas secara teoritis memberikan corak dan arti tersendiri bagi siswa untuk menghayati dan mengamalkan ilmunya sesuai dengan kemampuan yang diperolehnya.

Menurut Slameto (dalam Suwardi, 2012) ada dua faktor yang mempengaruhi keberhasilan seseorang dalam belajar yaitu faktor intern dan faktor ekstern. dimana pada faktor ekstern salah satunya ada faktor sekolah yang meliputi metode mengajar, hubungan guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang telah dikemukakan tersebut hanya sebgaiian kecil dari faktor-faktor lain yang belum dikemukakan.

SMK PU Negeri Bandung merupakan salah satu SMK yang telah memanfaatkan *e-learning* sebagai media pembelajaran selama masa pandemi ini. Kegiatan pembelajaran menggunakan media *e-learning* di sekolah tersebut memanfaatkan aplikasi *Google Classroom*. Dalam proses pembelajaran siswa diberikan penugasan oleh guru dan mengirimkan tugas ke aplikasi *Google Classroom*. Selain itu juga siswa diberikan materi yang nantinya bisa terus di ulas kembali apabila diperlukan karena tersimpan dalam *server* secara *online*. *E-learning* merupakan media alternatif untuk memberikan soal-soal ujian tes dan improvisasi media yang tidak selalu menggunakan media cetak.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti selama PPL di SMK PU khususnya kelas X Jurusan Geomatika, masih banyak terdapat nilai tugas/quiz dan juga UTS yang masih di bawah standar kkm. Hal ini bisa saja dikarenakan masih banyak siswa yang kurang paham dengan materi yang sudah disampaikan melalui aplikasi *Google classroom*. Berdasarkan hasil UTS mata pelajaran Pengantar Survey dan Pemetaan yang dilaksanakan pada tanggal 18 Maret 2021 dari salah satu kelas dengan jumlah siswa sebanyak 36 orang, memiliki nilai rata-rata 47,61 dengan nilai tertinggi 78 dan nilai terendah 18.

Berdasarkan penjelasan latar belakang, maka dilakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Pembelajaran Daring Menggunakan *Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar Siswa Geomatika SMK PU Negeri Bandung”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Kebijakan penanggulangan COVID-19 di bidang pendidikan mengubah sistem pembelajaran
2. *E-learning* berbasis *Google classroom* merupakan model baru dalam proses pembelajaran daring di jurusan Geomatika SMK PU Negeri Bandung.
3. Adanya faktor-faktor yang menghambat pembelajaran daring.
4. Sulitnya pengawasan terhadap siswa karena pembelajaran daring.
5. Masih banyak terdapat siswa yang nilai tugas, quiz, dan uts dibawah kkm pada mata pelajaran Pengantar Survey dan Pemetaan.

1.3 Batasan Masalah

Melihat luasnya objek masalah yang ada di lapangan, maka pembahasan dalam penelitian ini perlu dibatasi agar tetap fokus pada rumusan masalah. Batasan-batasan tersebut meliputi:

1. Penggunaan media pembelajaran *Google Classroom* khusus *education* pada mata pelajaran Pengantar Survey dan Pemetaan
2. Hasil Belajar yang diamati dalam penelitian ini adalah nilai PAS.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka pertanyaan penelitian ini adalah:

1. Bagaimana gambaran umum pembelajaran daring menggunakan *Google Classroom* pada kelas X jurusan Geomatika di SMK PU?
2. Bagaimana hasil belajar mata pelajaran Pengantar Survey dan Pemetaan siswa Geomatika kelas X SMK PU?
3. Bagaimana pengaruh pembelajaran daring menggunakan *Google classroom* terhadap Hasil belajar siswa?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini sesuai dengan rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran umum pembelajaran daring menggunakan *Google Classroom* pada kelas X jurusan Geomatika di SMK PU
2. Untuk mengetahui hasil belajar Pengantar Survey dan Pemetaan siswa kelas X jurusan Geomatika SMK PU
3. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran daring menggunakan *Google Classroom* pada kelas X jurusan Geomatika di SMK PU

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap kajian-kajian yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran daring dengan menggunakan *Google Classroom* untuk mengetahui hasil belajar siswa.
 - b. Memberikan alternatif data untuk kajian lanjutan atau penulisan karya ilmiah yang berkaitan dengan hal yang sama.
2. Manfaat Praktis
- a. Bagi siswa
 Penelitian yang dilakukan ini diharapkan bagi siswa dapat menerapkan aplikasi *Google Classroom* sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran berbasis *e-learning*.
 - b. Bagi guru dan sekolah SMK PU Negeri Bandung
 Mudah-mudahan Penelitian ini bermanfaat dan dapat dijadikan saran dan masukan agar pembelajaran yang sebelumnya sudah bagus menjadi lebih bagus lagi.
 - c. Bagi peneliti lain
 Sebagai masukan untuk menambah wawasan dan pengetahuan terkait dengan permasalahan mengenai penggunaan aplikasi *Google Classroom* hasil belajar siswa.

1.7 Struktur Organisasi Skripsi

Untuk mempermudah peneliti dalam menyusun laporan dan mempermudah pembaca dalam memahami isi laporan, diperlukan sistematika penulisan dalam penelitian.

Bagian awal penelitian berisi judul penelitian, lembar pengesahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan bagian isi penelitian terdiri dari:

Bab I Pendahuluan, membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II Kajian Pustaka, membahas mengenai teori-teori terkait pembelajaran daring, aplikasi *google classroom*, hasil belajar. Juga berisikan mengenai penelitian terdahulu yang relevan dan hipotesis dari penelitian.

Bab III Metode Penelitian, membahas mengenai gambaran dari desain penelitian yang akan dilaksanakan, yang terdiri dari populasi dan sampel, instrumen penelitian dan analisis data yang digunakan dalam penelitian ini.

Bab IV Temuan dan Pembahasan, membahas mengenai hasil analisis data yang berupa temuan dan pembahasan secara mendalam berdasarkan temuan dan kajian pustaka.

Bab V Simpulan Implikasi dan Rekomendasi, Bab ini berisi kesimpulan penulis terkait hasil penelitian kemudian implikasi dan rekomendasi penulis terkait penelitian ini.